



รายงานผลการประเมินการปฏิบัติงาน

ของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา

สายงานการสอน

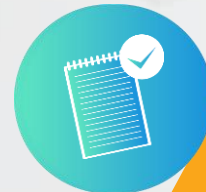
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ

โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากาญจนบุรี

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ



นายจรัญ มุลจันทร์

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ





วัน/เดือน/ปี เกิด

เกิดวันที่ 23
เดือน เมษายน
พ.ศ. 2529

01

เชื้อชาติ

เชื้อชาติไทย
สัญชาติไทย
ศาสนาพุทธ

02

ที่อยู่ปัจจุบัน

เลขที่ 279
หมู่ที่ 1
ตำบลลาดหญ้า
อำเภอเมือง
จังหวัดกาญจนบุรี

03

ภูมิลำเนาเดิม

บ้านเลขที่ 70/2 หมู่ที่ 7
ตำบลหนองกระทุ่ม
อำเภอเดิมบางนางบวช
จังหวัดสุพรรณบุรี

04

ติดต่อฉัน

โทร.087-9328034
Line. Jarun.bk

05

คติประจำใจ

ทำวันนี้ให้ดีที่สุด

06

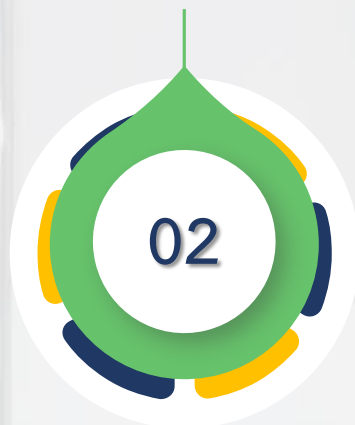
ข้อมูลส่วนตัวของผู้รับการประเมิน



ตำแหน่ง ครู
วิทยฐานะ ชำนาญการ
ตำแหน่งเลขที่ 114662
รับเงินเดือนอันดับ
ค.ศ.2 ชั้นเงินเดือน 30,630บาท



ชื่อผู้ขอ นายจรัญ
นามสกุล มุลจันทร์
อายุ 37 ปี
ปริญญาตรี
วิทยาศาสตร์บัณฑิต



สถานศึกษา
โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
มัธยมศึกษากาญจนบุรี



นายจรัญ มุลจันทร์
ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ชำนาญการ



ประวัติรับราชการ

พ.ศ.
2559 -
2561

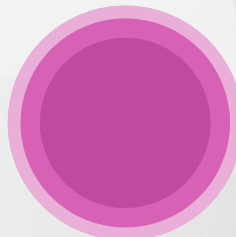
ตำแหน่งครูผู้ช่วย
โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี
สพม.เขต 8

พ.ศ.
2561 -
2565

ตำแหน่ง คศ.1
โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี
สพม.กาญจนบุรี

พ.ศ.
2566 -
2567

ตำแหน่ง คศ.2
โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี
สพม.กาญจนบุรี



นายจรัญ มุลจันทร์

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ชำนาญการ



ประถมศึกษา
โรงเรียนบ้านหนองอิงพิง

พ.ศ. 2534



ปริญญาตรี
สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

พ.ศ. 2548

พ.ศ. 2542



มัธยมศึกษา
โรงเรียนปอกรุวิทยา



ป.บัณฑิต
ประกาศนียบัตรบัณฑิต วิชาซีพครู
มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

พ.ศ. 2553



ข้อมูลส่วนตัวด้านการศึกษา

ภาระงานสอนปฏิบัติหน้าที่การสอนปีการศึกษา ๒๕๖๕

วปอ

22 ชั่วโมง/สัปดาห์

ชั่วโมงสอนตามตารางสอน รวม

01

วิชาคอมพิวเตอร์กราฟฟิก 2 ม.4 , วิชาการเขียนโปรแกรม ม.5,
วิชาการเขียนเว็บไซต์ ม.5, วิชาการใช้โปรแกรมตารางงาน ม.2
รายวิชา ลูกเสือ-เนตรนารี ม.1 , รายวิชา ชุมนุม รายวิชา จริยธรรม , รายวิชา โฮมรูม
ม.4/4

65 ชั่วโมง/สัปดาห์

งานส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการเรียนรู้

02

-เวรประจำวัน -ครูประจำห้องคอมพิวเตอร์ -คณะกรรมการวันสำคัญต่าง ๆ ตามคำสั่งโรงเรียน
-การประชุมผู้ปกครอง -งานเยี่ยมบ้าน งานติดตามนักเรียน -กรรมการนำนักเรียนไปทัศนศึกษา
-งานคุมสอบ -งานที่ปรึกษา งานดูแลนักเรียน งานโฮมรูม

48 ชั่วโมง/สัปดาห์

งานตอบสนองนโยบายและจุดเน้น

03

-หัวหน้ากลุ่มงานอาคารสถานที่และสภาพแวดล้อม -หัวหน้ากลุ่มงานยานพาหนะ -หัวหน้ากลุ่มงานโสตทัศนูปกรณ์
-หัวหน้างานพัฒนาเครือข่ายเทคโนโลยี -งานโรงเรียนสีเขียวและครูที่ปรึกษา



การปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย / หน้าที่พิเศษ

วปอ

01

๒ กลุ่มบริหารงานงบประมาณ
-หัวหน้ากลุ่มงานนโยบายและ
แผนงาน

๑ กลุ่มบริหารงานทั่วไป

- หัวหน้ากลุ่มงานอาคารสถานที่และสภาพแวดล้อม
- หัวหน้ากลุ่มงานยานพาหนะ
- หัวหน้ากลุ่มงานโสตทัศนูปกรณ์
- หัวหน้างานพัฒนาระบบเครือข่ายเทคโนโลยีงาน
- โรงเรียนสีขาวและครูที่ปรึกษา

02

นายจรัญ มุลจันทร์
ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ



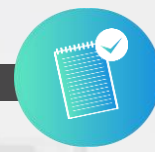
ผลลัพธ์จากประเด็นท้าทาย



ผลลัพธ์จากประเด็นท้าทาย



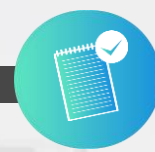
ผลลัพธ์จากประเด็นท้าทาย



มีวิธีการสอนแบบสืบสวนสอบสวนไว้ 4 ขั้นดังนี้
ขั้นที่ 1 ขั้นการสังเกต (Observation) เป็นขั้นที่ครูสร้าง
สถานการณ์ หรือทดลองให้นักเรียนได้สังเกต และวิเคราะห์องค์ประกอบ
และธรรมชาติของปัญหาอย่างละเอียด ซึ่งเด็กจะถามเพื่อให้ได้ข้อมูลมา
เพื่ออธิบายข้อสงสัยที่เกิดขึ้น คำตอบคำถามต้องเป็นแบบ “ ใช่ หรือ
ไม่ใช่ ” หรืออาจจะเป็นไปได้แล้วแต่กรณี เพื่อกระตุ้นให้ถามโดยใช้
ความคิด ในขั้นนี้ครูจะไม่อธิบายอะไรนอกจากคำถาม



ผลลัพธ์จากประเด็นท้าทาย



วิธีการสอนไว้ 4 ขั้นตอนนี้

ขั้นที่ 2 ขั้นการอภิปรายปัญหา (Explanation) เด็กจะอาศัยข้อมูลที่ได้เป็นเหตุผลมาอภิปรายหรืออธิบายปัญหาหรือสาเหตุปัญหา ส่วนมากใช้ความคิดแบบโยงความสัมพันธ์และแบบอ้างอิง อันจะนำไปสร้างสมมติฐานทั่วไปและทฤษฎี คำอธิบายในขั้นนี้ไม่จำเป็นที่จะต้องเป็นความจริงเสมอไป เพราะคำอธิบายนั้นก็คือ สมมติฐานกว้างๆ หรือทฤษฎีนั่นเอง ซึ่งยังเป็นการคาดคะเนอยู่ ความจริงอาจไม่เป็นไปตามคำอธิบายนี้ก็ได้ ขั้นที่กล่าวมานี้เป็นเพียงขั้นของการสืบสวนเท่านั้น



ผลลัพธ์จากประเด็นท้าทาย



วิธีการสอนไว้ 4 ขั้นตอนนี้

ขั้นที่ 3 ขั้นพยากรณ์หรือทำนายผล (Prediction) เมื่อลองตั้งสมมติฐานเพื่อหาทางอธิบายว่าปัญหาเหล่านั้นมีมูลเหตุจากอะไรแล้วผู้เรียนพอจะจับเค้าโครงของปัญหาได้ชัดเจน ดั่งนั้นก็สมารถตั้งสมมติฐานเชิงทำนายได้ หรือคาดคะเนผลของสาเหตุต่างๆได้ การเรียนที่สำคัญในขั้นนี้คือ การเรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา โดยนำหลักการเรียนรู้ในขั้นที่ 2 มาใช้ ซึ่งเป็นการสอบสวนนั่นเอง



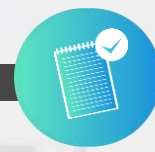
ผลลัพธ์จากประเด็นท้าทาย



วิธีการสอนไว้ 4 ขั้นดังนี้
ขั้นที่ 4 ขั้นควบคุมและสร้างสรรค์ (Control or Creativity) หรือ
ขั้นนำไปใช้ เป็นขั้นที่นำผลของการแก้ปัญหา หรือสิ่งที่ค้นพบในชั้นอธิบายและ
ขั้นทำนายผล มาใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตจริง สามารถประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่
วิธีการใหม่ เพื่อเกิดประโยชน์และนำไปใช้ได้



ผลลัพธ์จากประเด็นท้าทาย

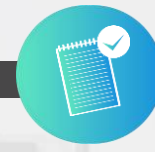


การจัดการเรียนรู้แบบสืบสวนสอบสวน

1. ลักษณะเด่นเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนแก้ไขปัญหา เป็นการทำให้ผู้เรียนใช้ความคิดและเป็นวิธีช่วยความสนใจให้ผู้เรียนอยากติดตาม เพื่อค้นหาความจริงต่อไปเรื่อยๆ ทั้งนี้ผู้จัดการเรียนรู้จะต้องมีการจัดลำดับเนื้อหาและกิจกรรมต่างๆไว้เป็นอย่างดี ซึ่งจะทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดี



ผลลัพธ์จากประเด็นท้าทาย



การจัดการเรียนรู้แบบสืบสวนสอบสวน

2. วัตถุประสงค์เบื้องต้นหรือเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้แบบสืบสวนสอบสวน

2.1 เป็นการพัฒนาการตัดสินใจของผู้เรียนอย่างมีเหตุผล

2.2 ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการสังเกตตั้งคำถามและแสวงหาข้อเท็จจริง

2.3 ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้มีความเชื่อมั่นในเหตุผล กล้าที่จะนำเอาความเข้าใจของตนมาใช้ปฏิบัติจริงได้



ผลลัพธ์จากประเด็นท้าทาย

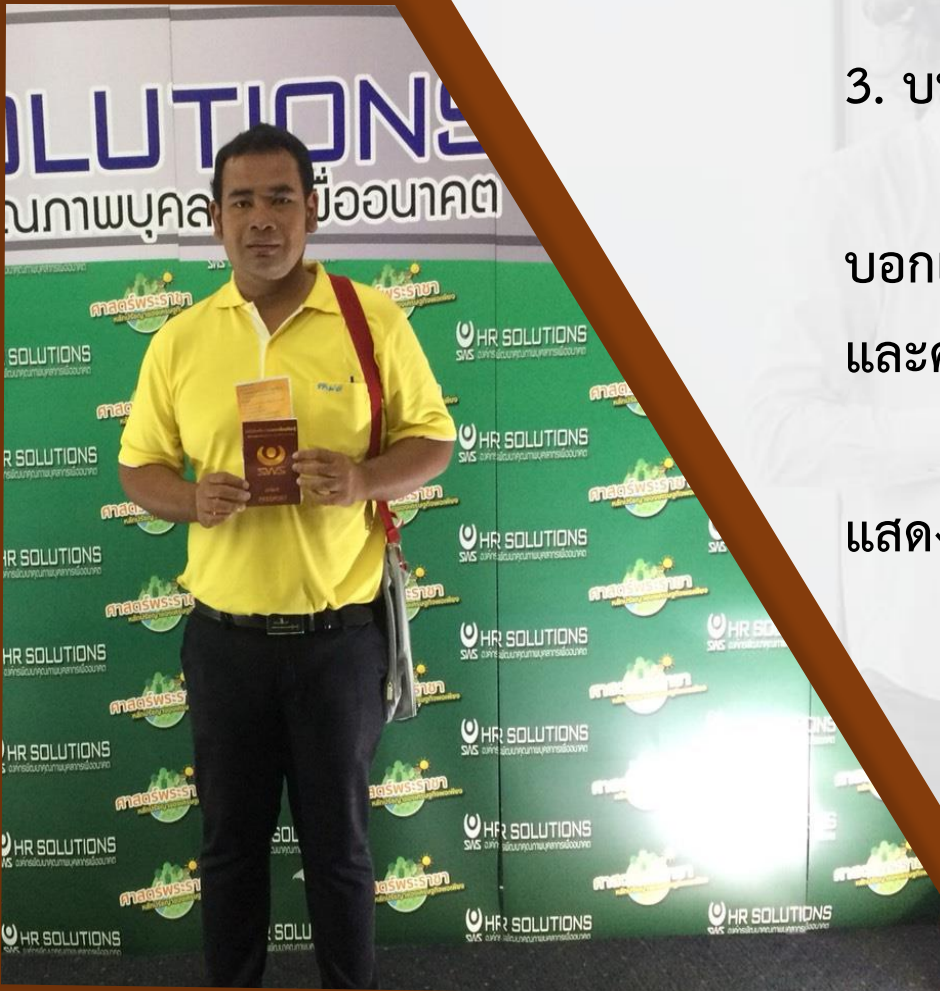


การจัดการเรียนรู้แบบสืบสวนสอบสวน

3. บทบาทของครูและผู้เรียน

บทบาทของครูผู้จัดการเรียนรู้ คือ การตั้งคำถามหรือตั้งปัญหาและบอกแหล่งข้อมูลให้กับผู้เรียน เพื่อที่จะได้สืบค้นหาคำตอบในการแก้ไขปัญหา และครูยังมีบทบาทควบคุมเข้าสู่จุดหมายของการเรียนรู้

บทบาทของผู้เรียน คือ การสืบค้นหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูล เพื่อนำมาแสดงเหตุผลในการแก้ไขปัญหาที่ถูกต้อง

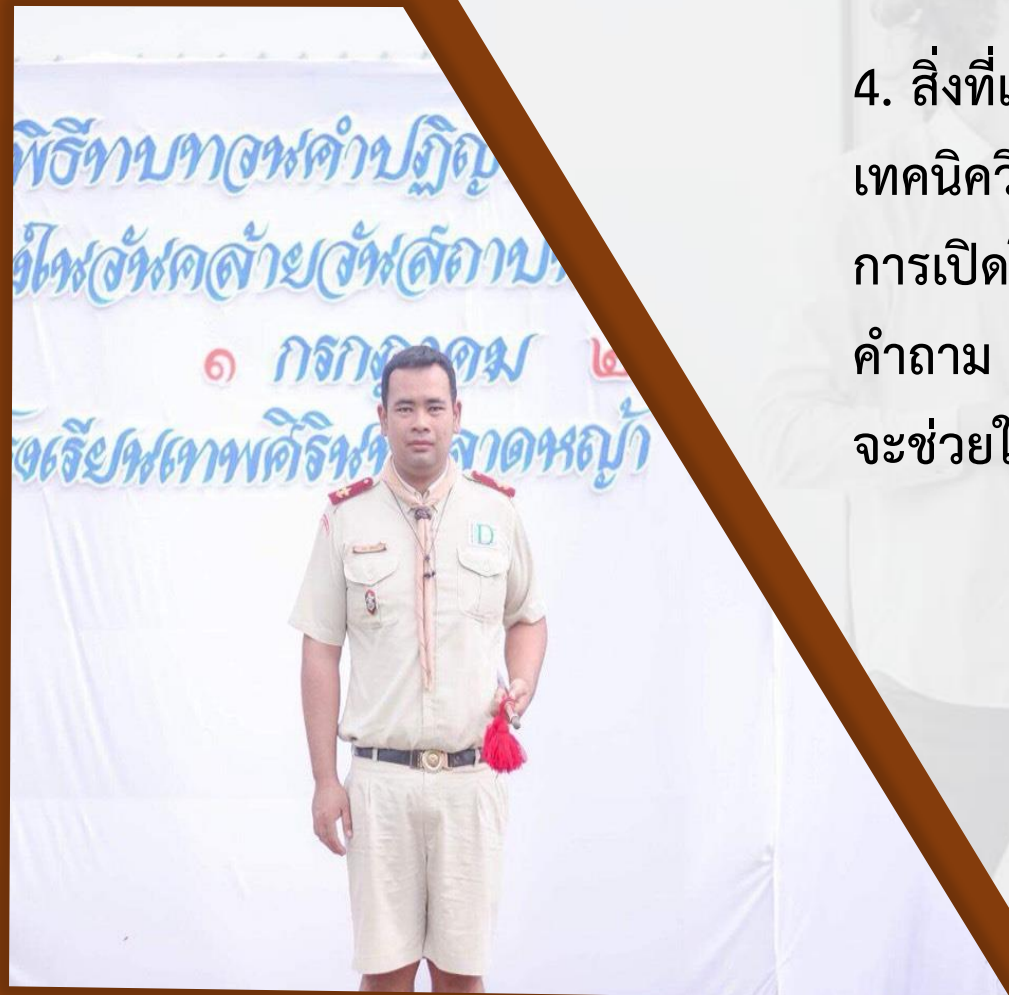


ผลลัพธ์จากประเด็นท้าทาย

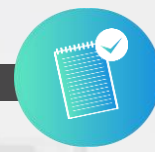


การจัดการเรียนรู้แบบสืบสวนสอบสวน

4. สิ่งที่แสดงให้เห็นพฤติกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในเทคนิควิธีการสอนแบบสืบสวนสอบสวนก็คือ วิธีการซักถาม ตอบคำถาม โดยการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้หาข้อมูล เก็บข้อมูล ใช้ความคิด ตั้งคำถาม ตอบคำถาม อย่างอิสระที่สุด ถ้าครูจะมีบทบาทในการตั้งคำถาม ก็ควรเป็นคำถามที่จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าสู่จุดหมายที่ต้องการ



ผลลัพธ์จากประเด็นท้าทาย



การจัดการเรียนรู้แบบสืบสวนสอบสวน

5. จากการจัดการเรียนรู้แบบสืบสวนสอบสวน จะช่วยพัฒนาผู้เรียนในด้านต่างๆ เช่น

5.1 ทักษะทางปัญญา ผู้เรียนได้ใช้ความคิดและสติปัญญาในการหาข้อมูล แสดงเหตุผลอย่างอิสระ

5.2 ทักษะทางสังคม ทำให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่น กล้าคิดกล้าแสดงออกหรือรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

5.3 ทักษะทางการปฏิบัติ เป็นการปลูกฝังให้ผู้เรียนเป็นคนละเอียดถี่ถ้วน มีความรอบคอบ รู้จักการสังเกต ไม่เชื่ออะไรง่ายๆ โดยไม่ได้ตรวจสอบก่อน

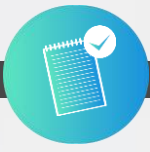




จำนวนนักเรียน 43 คน	ความพึงพอใจของวิธีการสอนที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้		
	ดีมาก	ดี	พอใจ
นักเรียน ม.4	41	2	-
ร้อยละ	95.35	4.65	-

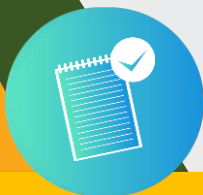
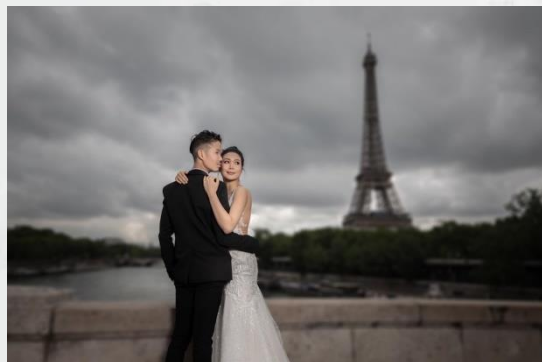


ตารางแสดงความพึงพอใจในการเรียนรู้
ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบสวนสอบสวน
(Inquiry-Based Learning)



ผลงานนักเรียน

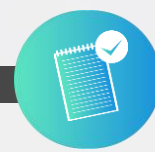




ผลงานนักเรียน



ผลลัพธ์จากประเด็นท้าทาย



พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ ด้วย
กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบสวนสอบสวน (Inquiry-Based Learning)
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา
ด้วยวิธีการฝึกให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการ
ทางความคิด เพื่อแสวงหาความรู้ และค้นพบคำตอบด้วยตนเอง เพื่อแก้ปัญหา
และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน



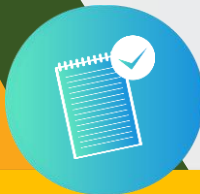


Communication information and media literacy

: ทักษะในการสื่อสารข้อมูล และความรู้เท่าทันสื่อ

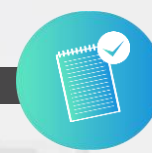
Computing and IT literacy

: ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ และความเข้าใจในเทคโนโลยี



8C ทักษะทางอารมณ์ (Soft Skills)

ผลลัพธ์จากประเด็นท้าทาย



ห้อง	จำนวนผู้เรียน(คน)	ระดับผลการเรียน										ร้อยละ
		4.0	3.5	3.0	2.5	2.0	1.5	1.0	0	ร	มส	
ม.4 /3	16	11	2	1	-	2	-	-	-	-	-	87.50
ม.4/4	27	12	3	9	1	2	-	-	-	-	-	88.89
ร้อยละของผู้เรียน ที่มีผลการเรียน 3 ขึ้นไป ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566	43	23	5	10	1	4	-	-	-	-	-	88.37

ห้อง	จำนวนผู้เรียน(คน)	ระดับผลการเรียน										ร้อยละ
		4.0	3.5	3.0	2.5	2.0	1.5	1.0	0	ร	มส	
ม.4 /3	16	16	-	-	-	-	-	-	-	-	-	100
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ร้อยละของผู้เรียน ที่มีผลการเรียน 3 ขึ้นไป ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566	16	16	-	-	-	-	-	-	-	-	-	100

จากตาราง แสดงผลสัมฤทธิ์ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์
ของผู้เรียน วิชา โปรแกรมคอมพิวเตอร์การฟิก
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ปีการศึกษา
2566 โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี โดย
กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบสวนสอบสวน
(Inquiry-Based Learning) ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปี
ที่ 4/3 จำนวน 16 คน พบว่า ในภาคเรียนที่ 1/2566
และในภาคเรียนที่ 2/2566 ผู้เรียนมากกว่าร้อยละ 70
มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา โปรแกรม
คอมพิวเตอร์การฟิก เป็นไปตามค่าเป้าหมายที่
สถานศึกษากำหนด





ขอขอบคุณคณะกรรมการการประเมิน

การปฏิบัติงานของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาสายงานการสอน

▶ โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากาญจนบุรี